

UČNI NAČRT

Srednje splošno izobraževanje

Umetniška gimnazija – smer gledališče in film

FILMSKE DELAVNICE



UČNI NAČRT

IME PREDMETA: filmske delavnice

Izobraževalni program umetniške gimnazije - smer gledališče in film:

druge oblike samostojnega ali skupinskega dela: gledališko in filmsko ustvarjanje (490 ur)

Področja:

- » snemanje in montaža
- » scenarij in režija
- » filmski zvok
- » nastopanje pred kamero
- » posebne avdiovizualne tehnike in elementi

PRIPRAVILA PREDMETNA KURIKULARNA KOMISIJA V SESTAVI:

Nina Ostan, Zavod RS za šolstvo; Urška Mlakar, Gimnazija Nova Gorica; Katja Peršak Hajdinjak, Gimnazija Franca Miklošiča Ljutomer; Maja Šorli, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; mag. Ciril Oberstar, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; dr. Andrej Šprah, Slovenska kinoteka; Kristina Kamaladevi Mihelj, Gimnazija Nova Gorica; Mojca Dimec, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; Samanta Kobal, Gimnazija Nova Gorica; Andrej Jus, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; Igor Sviderski, Gimnazija Nova Gorica; Maja Delak, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; Barbara Krajnc Avdič, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; mag. Jernej Jakelj, Gimnazija Franca Miklošiča Ljutomer; Jernej Kastelec, Gimnazija Nova Gorica; Ludvik Rogan, Gimnazija Franca Miklošiča Ljutomer; Darko Sinko, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; Vid Hajnšek, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana; dr. Tomaž Toporišič, Univerza v Ljubljani, Akademija za gledališče, radio, film in televizijo; dr. Klemen Dvornik, Univerza v Ljubljani, Akademija za gledališče, radio, film in televizijo; dr. Rok Andres, Šentjakobsko gledališče Ljubljana; mag. Ana Čigon, magistrica umetnosti; Predanič Matjaž, Srednja vzgojiteljska šola, gimnazija in umetniška gimnazija Ljubljana

JEZIKOVNI PREGLED: Mojca Pipan

OBLIKOVANJE: neAGENCIJA, digitalne preobrazbe, Katja Pirc, s. p.

IZDALA: Ministrstvo za vzgojo in izobraževanje in Zavod RS za šolstvo

ZA MINISTRSTVO ZA VZGOJO IN IZOBRAŽEVANJE: dr. Vinko Logaj

ZA ZAVOD RS ZA ŠOLSTVO: Jasna Rojc

Ljubljana, 2025

SPLETNA IZDAJA

DOSTOPNO NA POVEZAVI:

https://eportal.mss.edus.si/msswww/datoteke/ucni_nacrti/2026/un-filmske-delavnice_um_gf.pdf

Katalogni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

[COBISS.SI](#)-ID [262189315](#)

ISBN 978-961-03-1314-4 (Zavod RS za šolstvo, PDF)

Strokovni svet RS za splošno izobraževanje je na svoji 247. seji, dne 16. 10. 2025, določil učni načrt filmske delavnice za izobraževalni program umetniške gimnazije, smer gledališče in film.



PRIZNANJE AVTORSTVA – NEKOMERCIALNO – DELJENJE POD ENAKIMI POGOJI

Prenova izobraževalnih programov s prenovo ključnih programskih dokumentov (kurikuluma za vrtce, učnih načrtov ter katalogov znanj)



KAKO SE ZNAJTI?

TIPIČNE STRANI

V dokumentu je za dijakinje in dižake, učiteljice in učitelje ipd. uporabljena moška slovnična oblika, ki velja enakovredno za oba spola.

Tema sporoča vsebinski okvir ali okvir predmetnospecifičnih zmožnosti, povezanih s cilji oz. skupinami ciljev: teme so predmetno specifične in lahko vključujejo vsebinske sklope in dejavnosti ter razvijajo veščine, zmožnosti in koncepte, ki naj bi jih dijaki izgrajevali in razvijali v procesu učenja.

Vrsta teme:
Obvezno
Izbirno
Maturitetno

Opis teme zajema ključne poudarke oz. koncepte kot okvir skupinam ciljev.

Dodatna pojasnila za temo lahko vsebujejo razlago o zasnovi teme, usmeritve in/ali navodila, ki se nanašajo na vsebino, vrsto teme, členitev teme, poimenovanje, trajanje, dejavnosti, izvedbo aktivnosti, učne pripomočke ... oz. karkoli, kar je pomembno za to temo.

IME TEME

OBVEZNO

OPIS TEME

Em fugiaspiduci sitet ut etur, in conest dipsum eosa nonsequam volorum, ommolor aut desequi duciist estrunda volorest, sandeni maximin uscillab il magnam quiam quo con explacc ullaccum alisi quidell igendam, in reptu dolupta volor sam, ut hilit laut faccumqui omnim ut doluptur, quam consequ atibus dolo dignate mporehent qui tem nonseque por aliquisimust que volestrum esed quibusdae milla conserf ernate dentiat.

Ma vellaut quatio rporrore voluptae cus et illent harum doluptatur, et quas molorporia doluptatis molum rae nos event, inullit incimaiozem fugiandantis et fugitisque maion ped quo odi beatur, sequi ilisqui ipidel escim reprat.

DODATNA POJASNILA ZA TEMO

Ullatur sequo qui ut vellenderio. Re exceseq uiatur aturem eos millandio totaquis alibus iume voluptatia quis aut quamust iosant prestius, ut ommodigendis doluptaes dersped moluptae. Harum a volupta tiatur, ne veles quia voluptatia similic tatesequam, seque ventio. Hendis erum quissequo quist que con nulparum ut quuntemos et repro quod ma nimusa sae vellaut eum ulpari velent voluptu rempor a de omnimax impellu ptatiaecusa ducipsae aut evelles temolup tincil imporia simped et endes eum et molum que laborerat voluptiurem nempori bustio explabo rionsenet evenimin nis ex eum voluptam consed que volupid eliquibus, tetusda ntusam ellis ut archill uptiore rundiae nimusdam vel enit, optibea quiaspelitem lam alit re, omnis ab il mo dolupti connihi tionsequiam eicia dolo intur accusci musdaecatet faccatur? Sinctet latiam facescipsa

Ceria pa iumquam, exernam quaspsit dit eaquasit, omnis quis aut apitassum coribusda invenih icatia qui aperorum qui ut re perumquaeepd quame moditatum ipient veligna tessint iaessum, optamus, testi sediasped moluptatem aperiam aut quodips usciate veribus.

Mi, asit volupta tuscil int aspel illit atur, eum idenist iorrum alit, nim re illitas ma nimi, iusciisita dolorrum volorepedio core, consequam quae. De nossiti officillate

Z oznako **SC** so označeni ključni cilji posameznih področij skupnih ciljev. Številčni zapis pri oznaki skupnih ciljev se navezuje na preglednico s skupnimi cilji.

Z oznako **O** so označeni obvezni cilji.

Z ležečim tiskom in oznako **I** so označeni izbirni cilji.

S krepko označenim besedilom so izpostavljeni **minimalni standardi znanja**.

Z ležečim besedilom so označeni izbirni standardi oz. standardi znanja, ki izhajajo iz izbirnih ciljev.

Dodatne pisave in oznake pri standardih so opredeljene v obvezujočih navodilih za učitelja (npr. podčrtani, M, PTI itd.)

IME SKUPINE CILJEV

CILJI

- O:** Et plabo. Nam eum fuga. Et explat. Xerro et aut que nihicia doloribus, velisci tatur
I: *Que ommodic aboribust, tesequae nimaionseni arum audit minusda dolum, si venimil itatat. Estinve litatem ut adit quid qui.* **SC** (2.2.2.1)
- I:** *Quia voluptatur aut od minverum, quas ilis et mint, eature rehenit magnatur aut exceaquam reiunt et omnis nobit vero excepel in nimagnam quat officiam que plaborpore ne culpa eum dolore aut aspicias sanihil moditam re pelias ne veri reperferes solosores dolorum, quidit ad qui dolorerun.*
O: Ibus nis auda vendio venis saperum atem quiant aut pre comniscia num at is quoditi ne estinve litatem venis saperum atem quiant. **SC** (1.3.4.2 | 2.1.1.1 | 2.1.2.1 | 2.2.1.1 | 2.2.1.2 | 3.1.3.1 | 5.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

- Dijak
- » Obisquamet faccab incium repenam id quist plita nume con nonectem sit volentis etur sanda de velictorrum quasimus mo mi.
 - » Icillabo. Bor as plibusc ipidesequat latia cuptatu repeliam.
 - » **Et ommo commolo ratatur saepedit essunt que parit, expelliquam rem simos con es est volorum quae. Aximintios et faccae. Inciet, ommolo con commoluptas aut vidusci enient.**
 - » **Ut fuga. Nemperum fuga.**
 - » Ma vellaut quatio rporrore voluptae cus et illent harum doluptatur, et quas
 - » Omnim ut doluptur, quam consequ.
 - » *Obisquamet faccab incium repenam id quist plita nume con nonectem sit volentis etur sanda de velictorrum quasimus mo mi.*
 - » *Icillabo. Bor as plibusc ipidesequat latia cuptatu repeliam.*
 - » Et ommo commolo ratatur saepedit essunt que parit, expelliquam rem simos con es est volorum quae. Aximintios et faccae. Inciet, ommolo con commoluptas aut vidusci enient.
 - » *Ut fuga. Nemperum fuga.*

TERMINI:

- | | | | |
|---|---|---|---------------------------------------|
| ☐ laborerat voluptiurem | ☐ veligna tessint | ☐ laborerat voluptiurem | ☐ veligna tessint |
| ☐ veligna tessint | ☐ laborerat voluptiurem | ☐ veligna tessint | |

Pojmi, ki jih dijak mora poznati oz. razumeti (in/ali znati smiselno uporabljati), lahko pa so navedeni tudi priporočeni pojmi. Nabor (strokovnih) terminov zaokrožuje in dopolnjuje posamezno temo, predstavlja pa informacijo učitelju pri načrtovanju vzgojno-izobraževalnega dela. Namenjen je navedbi terminologije, ki jo na področju določene teme v določenem obdobju izobraževalne vertikale usvojijo dijaki.

VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH

Viri in literatura,
ki so vključeni v
posamezno temo.

NASLOV TEME

- » Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi eget ante eget ante hendrerit convallis vitae et purus. Donec euismod dolor sed neque condimentum, at sodales enim interdum. <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>

NASLOV SKUPINE CILJEV

- » Etiam, M. (2019). Eget laoreet ipsum. Nulla facilisi.
- » Parum, V. (2025). Sequi blaboreet quosam. Seque cus.
- » Morbi P. (2007). Sed ac arcu id velit facilisis aliquet. Nec tincidunt.
- » Eget O. (2010). Vestibulum vitae massa eget orci condimentum fringilla a ac turpis. Nulla et tempus nunc, vitae scelerisque tellus. Sed in tempus mi, a aliquet quam. Integer ut euismod eros, vel pretium mi. Maecenas sollicitudin.
- » Nunc N. (2023). Morbi suscipit ante quis viverra sollicitudin. Aenean ultricies.
- » Nunc N., Ante A., Sem S. (2015). Nullam congue eleifend magna in venenatis. Ut consectetur quis magna vitae sodales. Morbi placerat: <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>
- » Sed A. (2024). Ut aliquet aliquam urna eget laoreet. Fusce hendrerit dolor id mauris convallis, at accumsan lectus fermentum. Nunc bibendum quam et nibh elementum consectetur.

NASLOV SKUPINE CILJEV

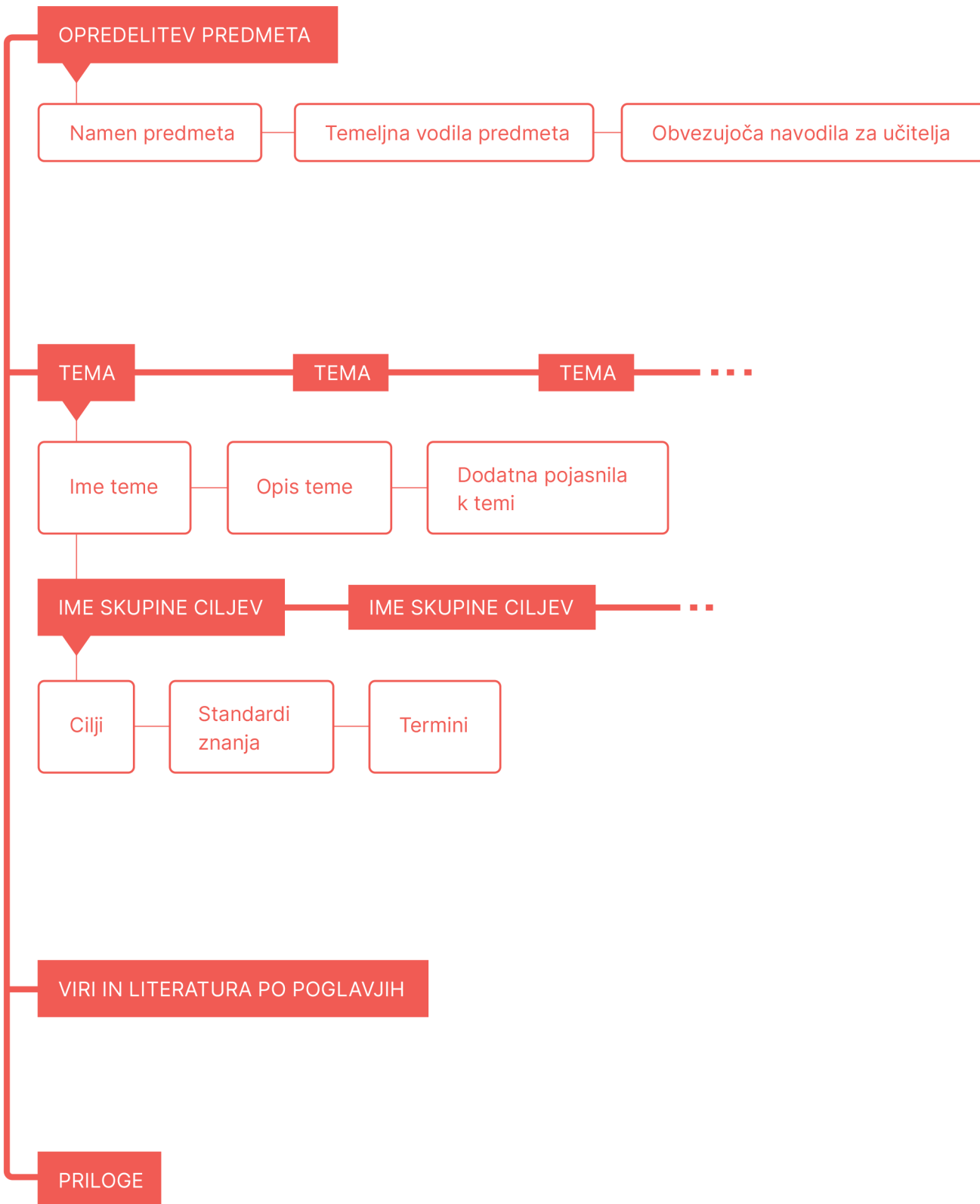
- » Vestibulum vitae massa eget orci condimentum fringilla, <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>
- » Nunc F.: Vivamus quis tortor et ipsum tempor laoreet id quis nunc. Phasellus quis sagittis ligula.
- » Redaktion, 2018. Morbi placerat: <https://lorem.ipsum.com/mubis/link/n0n2c3c>

Viri in literatura, ki so vključeni
v posamezno skupino ciljev.

Hiperpovezava
do zunanjega vira

KAKO SE ZNAJTI?

STRUKTURA UČNEGA NAČRTA



KAZALO

OPREDELITEV PREDMETA..... 9

Namen predmeta..... 9

» Temeljna vodila predmeta 9

Obvezujoča navodila za učitelje 10

TEME, CILJI, STANDARDI ZNANJA..... 11

SCENARIJ IN REŽIJA 12

Scenarij..... 12

Režija 14

SNEMANJE IN MONTAŽA..... 15

Snemanje..... 15

Montaža 17

IGRA PRED KAMERO..... 19

Samopočutje..... 19

Oblikovanje lika 21

Ustvarjanje prizora..... 22

Snemanje..... 23

FILMSKI ZVOK..... 24

Akustika in zvočne vsebine v filmu 24

Zvočna oprema in tehnike snemanja..... 26

Urejanje posnetih zvočnih vsebin..... 27

POSEBNE AVDIOVIZUALNE TEHNIKE IN ELEMENTI
..... 29

VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH..... 31

Scenarij in režija..... 31

Snemanje in montaža 31

Igra pred kamero 31

Filmski zvok 32

Posebne avdiovizualne tehnike in elementi . 32

PRILOGE33

OPREDELITEV PREDMETA

NAMEN PREDMETA

Predmet filmske delavnice omogoča dijakom postopno in poglobljeno pridobivanje znanj ter spretnosti na področju filmskega in avdiovizualnega izražanja, ki v sodobni družbi predstavljata eno ključnih oblik komuniciranja, ustvarjanja in družbene refleksije. V času, ko ima vsakdo možnost ustvarjati in deliti gibljive slike, je razumevanje filmskega jezika, njegovih zakonitosti in odgovornosti bistvenega pomena.

Predmet je procesno in projektno zasnovan ter temelji na aktivnem učenju skozi prakso, sodelovanje in refleksijo. Sestavljajo ga raznovrstni tematski sklopi, ki se med seboj dopolnjujejo in nadgrajujejo skozi celotno obdobje izobraževanja, s tem pa omogočajo dijakom razvoj tako tehničnih kot konceptualnih kompetenc ter prepoznavanje lastnih ustvarjalnih potencialov.

Skozi ustvarjalni proces dijaki razvijajo samoiniciativnost, ustvarjalnost, vizualno pismenost, sposobnost sodelovanja in kritično mišljenje. Poseben poudarek je na skupinskem delu, kjer se dijaki učijo prevzemati odgovornost, spoštovati različne vloge in razvijati čustveno inteligenco. Pridobivajo tudi veščine načrtovanja in izvedbe projektov, kar vključuje osnovne organizacijske, produkcijske in tehnične kompetence.

Predmet prispeva k razvoju digitalnih kompetenc, spodbuja trajnostne, etične in vključujoče pristope ter omogoča dijakom, da skozi avdiovizualno ustvarjanje prepoznajo svoj glas in vlogo v družbi. Učne izkušnje jih opolnomočijo za odgovorno, samostojno in ustvarjalno delovanje – tako v izobraževanju kot v nadaljnjem osebnem in poklicnem življenju.

TEMELJNA VODILA PREDMETA

Učni proces pri predmetu filmske delavnice temelji na izkustvenem, procesno naravnem učenju, ki dijake spodbuja k aktivni udeležbi v vseh fazah ustvarjanja avdiovizualnih vsebin. Učitelj pri načrtovanju in izvajanju pouka izhaja iz načel avtentičnosti, sodelovanja in refleksije, s čimer omogoča dijakom razvoj kritičnega mišljenja, ustvarjalnosti in samostojnosti.

Dijaki skozi praktične naloge in projektno delo razvijajo sposobnost analitičnega opazovanja, interpretacije in vrednotenja avdiovizualnih sporočil. S tem krepijo svojo medijsko pismenost ter razumevanje družbenih in kulturnih kontekstov, v katerih nastajajo filmska dela.

Poudarek je na spodbujanju samoiniciativnosti, odgovornosti in sodelovanju, kar dijakom omogoča učinkovito delovanje v skupinskih ustvarjalnih procesih. Učitelj usmerja dijake k razvoju lastnega izraza in identitete, hkrati pa jih spodbuja k spoštovanju različnih pogledov in idej.

Učni proces vključuje tudi refleksijo etičnih in družbenih vidikov filmskega ustvarjanja, s čimer dijaki razvijajo zavest o vplivu medijev na posameznika in družbo. S tem se krepi njihova odgovornost pri ustvarjanju in interpretaciji avdiovizualnih vsebin.

Temeljna vodila predmeta tako prispevajo k celostnemu razvoju dijakov, saj združujejo razvoj kognitivnih, socialnih in čustvenih kompetenc, ki so ključne za uspešno delovanje v sodobni medijski in kulturni krajini.

OBVEZUJOČA NAVODILA ZA UČITELJE

Izvedba in obravnava tematskih sklopov naj smiselno sledita procesu filmske produkcije – od razvoja ideje in pisanja scenarija (delavnica Scenarij in režija) do organizacije in izvedbe snemanja, montaže slike (delavnici Igra pred kamero in Snemanje in montaža), zvočne obdelave (delavnica Filmski zvok) in ostalih postproduksijskih procesov (delavnica Posebne avdiovizualne tehnike).

Dijaki v vsakem sklopu preizkusijo različne vloge ter pridobijo izkušnje tako v individualnem kot skupinskem delu. Učitelj spodbuja raziskovalni pristop, refleksijo in analizo dela ter vodi dijake pri premišljenem in odgovornem ustvarjanju avdiovizualnih zgodb. Zagotavlja strukturiran, a hkrati fleksibilen učni proces, ki omogoča aktivno vključenost dijakov in progresivno nadgrajevanje znanja.

Poleg praktičnega, ustvarjalnega dela so pri predmetu izjemno pomembni ogledi in analiza filmskih in avdiovizualnih del. Sestavni del pouka naj bodo obisk kinematografov s kakovostnim, kuriranim programom (Kinoteka, kina Art kino mreže Slovenije), obisk kakšnega od filmskih festivalov (npr. Festival slovenskega filma, Animateka, Dokudoc, Liffe, FDF idr.) in organizacija pogovora s strokovnjaki s filmskega področja (avtorji, ustvarjalci, kritiki), pri katerem naj aktivno sodelujejo tudi dijaki.

Ogledi filmov (vseh vrst in dolžin) pri pouku naj bodo organizirani tako, da kar najbolj sledijo izkušnji ogleda v kinu. To pomeni zatemnjen prostor, prostoru in skupini primerna velikost slike (platno, projektor ali ekran) ter tehnično ustrezna slika in zvok (primerna resolucija in kakovost slike, ustrezna zvočna oprema). Tovrstni ogledi bodo pripomogli h krepitvi zavedanja in skrbi za kakovostno kinematografsko izkušnjo, hkrati pa bodo dijakom omogočali čim večjo angažiranost ob ogledu.



TEME, CILJI, STANDARDI ZNANJA



SCENARIJ IN REŽIJA

OBVEZNO

OPIS TEME

Scenarij in režija sta ključna tematska sklopa filmskih delavnic, ki dijake uvedeta v poglobljeno razumevanje filmskega jezika kot medija za posredovanje avdiovizualnih zgodb.

Dijaki pridobijo osnovne veščine scenarističnega pisanja, ki jim omogočajo pretvorbo lastnih idej v pisani filmski jezik, ter se skozi spoznavanje režijskih pristopov učijo praktične uporabe filmskih izraznih sredstev.

Dijaki se preko praktičnega ustvarjanja srečajo z različnimi pripovednimi pristopi in tipi scenarijev. Spoznajo ključne faze razvoja ideje za filmsko pripoved ter se preizkusijo v pisanju sinopsisa, scenosleda (treatmenta), scenarija in snemalne knjige. Skozi ta proces pridobijo uvid v predprodukcijsko nastajanje filmskega dela in osnove vizualnega razmišljanja, ki so nujne za učinkovito filmsko pripovedovanje.

V tretjem letniku je poudarek na osnovah scenaristike in razvijanju veščin pisanja za film. V četrtem letniku pridobljeno znanje nadgradijo, pri pisanju scenarijev postajajo bolj samozavestni in kompleksni v svojem izrazu.

Podoben razvojni lok velja tudi za režijo. V tretjem letniku dijaki spoznavajo osnove režije. Osredotočajo se na analizo režijskih slogov ter skozi vodene vaje preizkušajo prve režijske pristope. V četrtem letniku se usmerijo v samostojno režijsko delo, kjer se preizkusijo v vseh vidikih režijskega dela. Poudarek je na praktičnem delu, kjer dijaki skozi lastne projekte pridobijo celostno izkušnjo režijskega procesa in razumevanje njegove kompleksnosti.

Dijaki se najprej osredotočajo na scenaristiko – učenje pravil filmskega pisanja, razumevanje dramaturgije in praktično preizkušanje različnih scenarističnih tehnik. Nato sledi spoznavanje osnov filmske režije, režijskih pristopov, organizacije dela v skupini ter prenosa scenaristične vizije v filmski jezik.

Učenje temelji na izkustvenem pristopu, kjer dijaki preko lastnega ustvarjanja, analiz in povratnih informacij razvijajo svojo filmsko pripoved in osebni avtorski izraz.

SCENARIJ

CILJI

Dijak:

O: s praktičnimi vajami in z analizo primerov spoznava prvine scenarističnega pisanja, na ta način razvija svojo domišljijo in sposobnosti izražanja, s tem pa širi znanje tudi na neumetniških področjih;

SC (1.3.3.1)

I: *ustvarja in ureja digitalne vsebine v različnih formatih ob učenju uporabe programov za scenaristično pisanje;*

SC (4.3.1.1)

O: spozna in raziskuje specifične različne faze razvoja scenarija; premisa, sinopsis, scenosled, scenarij. Vse faze v praksi uporablja pri pisanju/razvoju lastnih idej, s tem vzpostavlja odnos do umetniške izkušnje, procesa ustvarjanja in se vživlja v izkušnjo drugega;

SC (1.3.1.1)

O: s pisanjem scenarističnih besedil raziskuje pripovedne pristope, pomen karakterizacije za razvoj likov, ob tem razvija sposobnost umeščanja zgodbe v filmski čas in prostor. Pri opredelitvi problema upošteva značilnosti problema – (ne)jasnost, (ne)opredeljenost, (ne)določljivost problema – in lastnosti reševanja – (ne)definirane, (ne)sistemske rešitve – ter vpletenost deležnikov;

SC (3.1.1.1 | 2.2.3.1)

I: *raziskuje podobnosti in razlike med literarnim in scenarističnim pisanjem; preizkusi se v adaptaciji literarnega besedila v scenaristično besedilo, pri pripravi katerega stremi k ustvarjanju vrednosti za druge.*

SC (5.1.2.2)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » **v praktičnih (pisnih) vajah izkaže poznavanje in ustvarjalno uporabo veščin scenarističnega pisanja;**
- » **v skupini ali samostojno napiše scenarij za kratko avdiovizualno delo;**
samostojno ali v skupini napiše sinopsis in/ali scenosled in/ali karakterizacijo likov;
- » *v skupini ali samostojno napiše adaptacijo obstoječega besedila v formo scenarija;*
- » *pri pisanju scenarističnih besedil uporablja program za pisanje scenarija in razume njegovo uporabo.*

TERMINI

◦ scenarij ◦ sinopsis ◦ premisa ◦ scenosled ◦ logline ◦ treatment ◦ karakterizacija ◦ adaptacija ◦ lik

REŽIJA

CILJI

Dijak:

O: spoznava posebnosti režije igranega in dokumentarnega filma, s tem pogloblja razumevanje raznolikih umetniških praks, pri svojem delovanju upošteva etična načela pravičnosti, enakopravnosti ter sočutja;

SC (1.3.3.1 | 2.1.2.1)

I: spoznava in razume postopke zasedbe vlog, analize vlog in vodenja igralcev na vajah in snemanju; pri reševanju izzivov na ustvarjalen način uporablja znanje in izkušnje za ustvarjanje boljših rešitev;

SC (5.1.2.1)

O: v teoriji in praksi spoznava uporabo in smoter ostalih elementov filmske produkcije (kot so scenografija, kostumografija, oblikovanje maske, posebni učinki in drugo), preko tega uravnava svoje vedenje in delovanje v skupini, upoštevajoč več perspektiv hkrati;

SC (3.3.4.3)

O: na podlagi scenarija (samostojno ali v skupini) ustvari snemalno knjigo (ali zgodboris) in načrt snemanja, tako si zastavlja kratkoročne, srednjeročne in dolgoročne cilje in zna opredeliti prednostne naloge.

SC (5.3.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » v praktičnem delu se preizkusi v uporabi enega izmed režijskih pristopov;
- » razume in smiselno uporablja različne filmske sektorje/elemente filmske produkcije pri izdelavi AV-del;
- » v praksi izkazuje razumevanje specifik filmske igre ter postopke zasedbe vlog, analize vlog in vodenja igralcev na vajah in snemanju;
- » z ustreznimi pripravami zna načrtovati in organizirati delo pred in na snemanju;
- » individualno ali v skupini na podlagi scenarija izdela zgodboris in snemalni načrt (skladno s tipom produkcije).

TERMINI

◦ predprodukcija ◦ produkcija ◦ postprodukcija ◦ zasedba vlog ◦ karakterizacija ◦ mizanscena ◦ filmski sektorji

SNEMANJE IN MONTAŽA

OBVEZNO

OPIS TEME

Delavnica Snemanje in montaža je smiselno nadaljevanje sklopa Scenarij in režija, pri katerem so dijaki svoje ideje pretvorili v forme scenarija in dokumentov pripravljen na snemanje (snemalna knjiga, zgodboris ...). Pri sklopu Snemanje in montaža dijaki svoje filmske zgodbe in režijske zamisli realizirajo v praksi v procesu produkcije (snemanje) in postprodukcije (montaža).

V fazi produkcije filmov dijaki preko praktičnega ustvarjanja poglobijo svoje znanje o uporabi kamere, objektivov in izraznih sredstev filmske slike (kader in plan, rakurzi, kompozicija, gibanje kamere, uporaba svetlobe ...) ter usvojijo osnove snemanja filmskega zvoka. V fazi postprodukcije poglobijo svoje znanje o filmski montaži ter usvojijo nova znanja o obdelavi filmske slike (barvna korekcija, grafika in posebni efekti ...) in zvoka (sinhronizacija slike in zvoka, oblikovanje zvoka, zvočni miks ...).

Skozi praktične vaje, ki jih smiselno zastavi mentor, se dijaki pri urah neposredno preizkušajo v kreativni uporabi posredovanih znanj.

Predmet je sestavljen iz dveh tematskih sklopov, ki si sledita glede na potek dela v fazah filmske produkcije; snemanju filmov sledi faza montaže in postprodukcije filmske slike in zvoka.

SNEMANJE

CILJI

Dijak:

O: samostojno uporablja napredne nastavitve kamere in ustvarja digitalni video zapis v različnih formatih;

SC (4.3.1.1)

O: s smiselno uporabo izraznih zmožnosti filmskega kadra in plana raziskuje jezik filmske umetnosti in razvija vizualno domišljijo in predstavnost;

SC (1.3.2.1)

O: spoznava pomen zvoka v filmskem izražanju ter usvaja zakonitosti snemanja digitalnega zvočnega zapisa z uporabo tonske snemalne opreme;

SC (4.3.1.1 | 1.3.3.1)

I: raziskuje značilnosti svetlobe in preizkuša možnosti vizualnega izražanja s smiselno uporabo naravne svetlobe ter umetnih svetil in svetlobne tehnike;

SC (1.3.3.1)

O: odgovorno prevzema različne naloge v procesu snemanja, enakopravno sodeluje v produkcijski ekipi, se vživlja v izkušnjo drugega ter se aktivno vključuje v ustvarjalno reševanje problemov;

SC (5.1.2.1 | 2.1.2.1)

I: *ustvarjalno in odgovorno sodeluje pri snemanju in fotografiranju šolskih in obšolskih prireditev ter njihovi promociji, s tem pa krepi zavedanje vpliva delovanja posameznika na družbo na lokalni in regionalni ravni.*

SC (3.3.3.1 | 2.2.1.2)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » posname različne filmske posnetke v ustreznem formatu digitalnega videa (4K, HD ...) in pravilno uporablja število posnetkov na sekundo, čas osvetlitve, ISO, zaslonko ter nastavitve uravnavanja beline;
- » pri snemanju video zapisa smiselno uporabi različne objektivne (širokokotni, normalni, teleobjektiv), globinsko ostrino, zorne kote kamere ter gibanje kamere s pomočjo ustrezne snemalne opreme (statična kamera, zasuk, kamera iz roke, vožnja kamere);
- » s pravilno uporabo zvočne snemalne opreme (usmerjen mikrofoni, boom palica, avdio snemalnik in slušalke) posname zvočne posnetke intervjuja ali filmskega dialoga, šumov in atmosfere;
- » pri snemanju video zapisa ustrezno uporabi dane svetlobne pogoje na lokaciji kot osvetlitev od spredaj, od strani ali od zadaj (kontra svetloba);
- » pri snemanju video intervjujev ali igranih prizorov smiselno uporabi umetna svetila ter z njimi ustvari ustrezno glavno luč ter kontra svetlobo;
- » pri snemanju kratkega videa ali filma samostojno izpelje eno od vlog v filmski ekipi (režiser, pomočnik režiserja, snemalec, snemalec tona, nastopajoči pred kamero ...);
- » *ustvarjalno in samostojno izvede fotografiranje ali snemanje šolske prireditve do faze objave fotografij/posnetkov na socialnih omrežjih ali drugih promocijskih kanalih šole.*

TERMINI

◦ globinska ostrina ◦ fokus ◦ preostritev ◦ kader ◦ plan ◦ rakurz ◦ zlati rez ◦ pravilo tretjin ◦ zasuk ◦ ostra svetloba ◦ mehka svetloba ◦ kontra svetloba ◦ zum

MONTAŽA

CILJI

Dijak:

O: raziskuje in preizkuša postopnost procesa sinhronizacije in montaže posnetega video in avdio materiala z uporabo programa za video montažo;

SC (4.3.1.1)

O: smiselno uporablja izrazne vrednosti filmske glasbe, pri čemer spoštuje avtorske pravice ter jih ustrezno citira;

SC (4.3.3.1)

I: preizkuša izrazne in tehnične zmožnosti uporabe posebnih zvočnih in vizualnih učinkov ter razume zakonitosti svetlobne obdelave filmske slike ter zvočnega miksa;

SC (1.3.3.1)

O: seznanja se s pripravo različnih digitalnih formatov videa glede na distribucijske kanale;

SC (4.3.1.1)

I: spoznava osnove animacije ter raziskuje njene izrazne zmožnosti;

SC (1.3.3.1)

I: spoznava tehnične in izrazne zmožnosti snemanja, montaže in prenosa slike v živo ter sodeluje pri skupinskih snemanjih/prenosih šolskih ali obšolskih prireditvah, s tem pa krepi zavedanje potenciala in odgovornosti delovanja posameznika družbo na lokalni ravni;

SC (3.3.3.1 | 1.3.5.1 | 2.2.1.2)

O: analizira in vrednoti posnet, zmontiran in obdelan video in avdio material v odnosu do zgodbe in njenega sporočila, s tem pogloblja znanje o uporabi umetnosti pri izražanju idej, pomenov in vrednot ter pogloblja veščine jasnega opredeljevanja problemov in njihovega reševanja.

SC (1.3.1.1 | 2.2.3.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

» z uporabo programa za video montažo izvede sinhronizacijo posnetega video in avdio materiala ter faze izbora materiala, grobe in fine montaže;

» Poišče ali ustvari ustrezno filmsko glasbo ter jo primerno umesti v zvočno podobo kratkega filma (AV-dela), pri čemer spoštuje avtorske pravice in pravilno navajanje avtorjev;

» kratkemu filmu (AV-delu) doda grafično podobo (napise);

» kratkemu filmu (AV-delu) doda potrebne zvočne in vizualne efekte, izvede svetlobno korekcijo video posnetkov ter zvočni miks dialoga, šumov, atmosfer in glasbene podlage;

- » kratki film (AV-delo) po končani montaži in obdelavi izvozi iz programa v ustreznem AV-formatu glede na končni distribucijski kanal;
- » izdelava preproste animacije v izbrani tehniki;
- » samostojno sodeluje pri izvedbi snemanja, montaže in/ali prenosa slike v živo izbrane šolske prireditve, pri čemer se preizkusi v eni od vlog v ekipi (režiser, snemalec, montažer ...).

TERMINI

- sinhronizacija ◦ montažna sekvenca ◦ rez ◦ preliv ◦ odtemnitev ◦ zatemnitev ◦ dialog ◦ atmosfera
- šumi ◦ zvočni efekti ◦ zvočni miks ◦ oblikovanje zvoka ◦ barvna korekcija



IGRA PRED KAMERO

OBVEZNO

OPIS TEME

Delavnica Igra pred kamero temelji na osnovnih orodjih igralskih veščin, ki jih zahteva filmski medij. Dijaki skozi tehniko igre, praktične vaje, ogled posnetega materiala, pogovora in analize pridobivajo znanje o učinkovitosti igranja pred kamero. Delavnica spodbuja refleksijo in analizo vidnega in refleksijo lastnega ustvarjalnega procesa.

Proces dela pri delavnici Igra pred kamero temelji na opredelitvi igre, ki velja tako za filmski kot gledališki prostor: »Igra je pristno, resnično delovanje v izmišljenih okoliščinah.« Razlika v uporabi igralskih sredstev na odru, kjer je gledalec lahko oddaljen več deset metrov, in pred kamero, ki gledalčev pogled lahko približa na nekaj centimetrov, je predvsem v umerjanju izraza, ki je vezan na filmski izrez ali plan. Gre za učenje igre, ki temelji na principih učenja realistične igre. To dijaki spoznavajo tudi pri delavnici Igra in govor, vendar je prilagojena drugačnim tehničnim, prostorskim in časovnim okvirjem. Specifika »filmske igre« pri igralčevem delu, ko snema, je tudi ta, da zgodba, ki jo igralec igra, ne poteka v časovnem zaporedju, kot na odru, temveč preskakuje (zadnji prizori se lahko snemajo na začetku in obratno). Nelinearni potek zgodbe od igralca terja dobro predpripravo, saj mora v vsakem prizoru natančno vedeti, v kakšnem psihofizičnem stanju se lik nahaja ob začetku prizora in na koncu, da ohrani konsistentnost zgodbe. Prav tako je pomembno igralca pripraviti na posebno vrsto zbranosti, ki jo zahteva filmski medij, saj vključuje veliko ponavljanja prizorov in veliko čakanja. Igralec ne vzdržuje zbranosti od začetka do konca, kot na odru, temveč mora znati zbranost razporediti na časovno omejene koščke snemanja.

SAMOPČUTJE

CILJI

Dijak:

O: spoznava izvor treme in način umiritve, zaznava in prepozna lastno doživljanje (telesne občutke, čustva, misli, vrednote, potrebe, želja) in lastno vedenje;

SC (3.1.1.1)

O: ozavešča vpliv imaginacije na čutila;

I: spoznava in izvaja igralsko tehniko sproščanja (relaksacije).

SC (3.2.3.2)



STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » med nastopom locira in poimenuje neprijetne občutke v telesu, ki se mu pojavijo pred gledalci;
- » pozornost usmerja v neprijetne občutke in jih vključi v svoj nastop;
- » v naravni legi svojega glasu večkrat izvede dolg in glasen vokal A;
- » suvereno in verodostojno odgovarja na neresnična vprašanja;
- » v realnih okoliščinah aktivira čutila za tip, vid, sluh, voh in okus posamično in hkrati;
- » zamisli si izmišljeno čutno okoliščino (tip, vid, sluh, voh, okus) in dopusti, da le-ta vpliva na spremembo njegovega počutja;
- » izrazi svoje počutje s telesom in besedami;
- » samostojno izvede vajo zbranosti;
- » zazna napetost v telesu in jo zna sprostiti;
- » ozavešči aktualno doživljanje in ga z glasom izrazi;
- » samostojno izvede vajo relaksacije.

TERMINI

◦ trema ◦ zbranost ◦ relaksacija



OBLIKOVANJE LIKA

CILJI

Dijak:

- : išče in določa predlagane okoliščine zgodbe;
- : ustvarja predzgodbo lika;
- : ustvarja pristen odnos z drugim likom, krepi zmožnosti razumevanja in prevzemanja perspektive drugega.
- SC (3.3.4.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » iz scenarija izlušči predlagane okoliščine zgodbe;
- » za rekvizite, kostume in scenografijo uporabi predmete, ki so na voljo v vadbenem prostoru in potrebam prilagodi njihovo namembnost;
- » napiše predzgodbo lika;
- » smiselno poveže dogodke iz preteklosti z aktualnim dogajanjem v scenariju;
- » v imenu lika se predstavi pred gledalci;
- » določi cilj lika (kaj želi lik doseči v odnosu do drugega);
- » določi taktiko (kako, na kakšne načine vse, bo poskušal ta cilj doseči) in večkrat izvede vajo;
- » spozna in uporabi igralsko orodje, substitucijo, za doseganje pristnega igralskega odnosa;
- » samoiniciativno vadi odnos.

TERMINI

- predlagane okoliščine ○ predzgodba ○ scenarij ○ cilj ○ taktika ○ kostum ○ rekvizit ○ scenografija
- substitucija

USTVARJANJE PRIZORA

CILJI

Dijak:

○: igralsko / režijsko analizira prizor v odnosu do celote upoštevajoč tudi povezanost okoljskega, gospodarskega in družbenega vidika;

SC (2.2.1.1)

○: smiselno izbira in prilagaja igralske naloge;

○: upošteva pogled izreza ali plana.

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » spoznava režiserjev koncept filma/prizora;
- » določi dogodek prizora in oceni, zakaj je ta dogodek v zgodbi potreben;
- » sestavi linearni potek dogodkov v zgodbi;
- » določi atmosfero in ritem prizora;
- » določi, v kakšnem psihofizičnem stanju se lik nahaja, glede na prejšnji prizor, in kako bo začel prizor;
- » utrdi namero lika in njegov odnos do drugega;
- » izbere ustrezne aktivne glagole in jih v vaji preizkusi;
- » ustvari igralni prostor in ga v vaji upošteva;
- » samostojno vadi;
- » odigra situacijo v totalu in prilagaja gibanje, glas in govor ter mimiko glede na plan;
- » odigra situacijo v srednjem planu in prilagaja gibanje, glas in govor ter mimiko glede na plan;
- » odigra situacijo v bližnjem planu in prilagaja gibanje, glas in govor ter mimiko glede na plan;
- » ogleda si posnetke svoje igre in jo s pomočjo mentorja in soigralcev vrednoti.

TERMINI

○ koncept ○ namera ○ aktivni glagol ○ total ○ srednji plan ○ bližnji plan

SNEMANJE

CILJI

Dijak:

○ izvaja tehnično pripravo, prilagaja se nepredvidenim spremembam, ki so povezane s tehnično, prostorsko in časovno domeno;

SC (5.3.2.2)

○ izvaja igralsko pripravo;

○ odigra vlogo v prizoru. Krepi sodelovalne veščine, spretnosti vzpostavljanja in vzdrževanja kakovostnih in spoštljivih odnosov z ekipo med snemanjem.

SC (3.3.3.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » poskrbi, da so vsi rekviziti in scena na svojem mestu;
- » preizkusi glas in govor v odnosu do mikrofona;
- » naredi tehnično vajo s kamero, tonom in lučjo;
- » poskrbi za preobleko v kostum, za masko in je pravočasno na setu;
- » vzpostavi zbranost in artikulatorne vaje;
- » posluša zadnje režiserjeve napotke pred snemanjem in vzpostavi atmosfero za začetek prizora;
- » odigra vlogo v prizoru;
- » upošteva režiserjeve napotke pri večkratnem ponavljanju prizora.

TERMINI

○ vloga ○ rekvizit ○ scena ○ kostum ○ maska ○ set ○ artikulatorne vaje



FILMSKI ZVOK

IZBIRNO

OPIS TEME

Delavnica Filmski zvok dijakom omogoča vpogled v ustvarjanje in oblikovanje zvočne podobe filmskih vsebin, s poudarkom na osnovnih tehnikah snemanja in obdelave zvoka. Namenjena je razvoju sposobnosti zaznavanja, ločevanja in kreativne uporabe zvočnih elementov kot pomembnega dela filmskega izraza.

Dijaki se seznaniijo z uporabo snemalne opreme, različnih zvočil, efektov in programske opreme za digitalno obdelavo zvoka. S pridobljenim znanjem ustvarjajo lastne zvočne izdelke, ki lahko spremljajo film, pa tudi druge vsebine, kot so podkasti, intervjuji, video spoti, radijske igre ali gledališke predstave. Pri tem dobijo tudi osnovni vpogled v delo avdio inženirja in vloge, ki jih ima zvok v celotnem procesu avdiovizualnega ustvarjanja.

Poudarek je na sodelovalnem delu – v parih ali skupinah –, ob tem pa delavnica razvija tudi individualne spretnosti, kot so natančnost, samostojnost in občutek za odgovornost. Vsebinsko se povezuje z drugimi filmskimi delavnicami ter odpira možnosti za nadgradnjo znanja tudi v profesionalnem okolju, kot so glasbeni in filmski studii.

Pomembnost delavnice se kaže v razvijanju tehničnih in umetniških kompetenc, ki dijakom koristijo tako pri šolskem delu kot pri ustvarjanju lastnih vsebin v prostem času ali kasneje v življenju. Zvok kot izrazno sredstvo omogoča dijakom poglobljeno razumevanje filmskega jezika in pomembno prispeva k njihovi kulturni in ustvarjalni razgledanosti.

AKUSTIKA IN ZVOČNE VSEBINE V FILMU

CILJI

Dijak:

○: razvija razumevanje osnov akustike in zvoka ter prepozna zakonitosti snemanja v interierih in eksterierih, pri tem pa upošteva trajnostno rabo virov in vpliv snemanja na okolje;

SC (2.1.3.1 | 5.1.5.1)

○: analizira in razlikuje vlogo različnih zvočnih elementov v filmu, kot so govor, ambientalni zvoki, sinhroni šumi in glasba, pri tem pa uporablja digitalna orodja za analizo in vrednotenje zvočnih posnetkov ter razvija kritično mišljenje;

SC (4.1.2.1 | 2.2.2.1)

○: posluša, analizira in raziskuje zvočne vsebine v filmu, se z njimi izraža, razvija domišljijo ter pogloblja in širi znanje.

SC (1.3.3.1)



STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » ob poslušanju filmskih primerov prepozna zvočne elemente (govor, ambiente, sinhrono šume, glasbo), opredeli njihov namen in lastnosti v filmskem kontekstu;
- » loči med mono in stereo zvokom oziroma posnetkom ter razume osnovne značilnosti prostorske postavitve zvoka;
- » razume osnovne fizikalne zakonitosti akustike interiorov in eksterierov;
- » kritično ovrednoti zvočno podobo različnih avdiovizualnih del ter argumentirano predlaga rešitve za izboljšanje zvočne kompozicije.

TERMINI

◦ zvočni ambienti ◦ mono ◦ stereo ◦ akustika ◦ zvočne vsebine ◦ interior ◦ eksterier ◦ sinhroni šumi

ZVOČNA OPREMA IN TEHNIKE SNEMANJA

CILJI

Dijak:

O: pravilno uporablja, raziskuje in pozna zvočno snemalno opremo ter z njo povezane termine, se z njimi izraža, razvija domišljijo ter pogloblja in širi znanje;

SC (1.3.3.1)

O: usvaja in smiselno uporablja načine in tehnike snemanja v eksterierih in interierih ter se učinkovito spoprijema s kompleksnostjo in negotovostjo snemanja, pri tem pa razvija prilagodljivost in inovativnost;

SC (3.1.2.3 | 5.1.2.1)

O: pri snemanju upošteva akustične zakonitosti;

I: pri snemanju ustvarjalno uporablja virtualne/MIDI instrumente, pri tem pa uporablja digitalna orodja za ustvarjanje novih zvočnih vsebin, spodbuja inovativnost, uživa in se veseli lastnih dosežkov.

SC (1.3.4.1 | 4.3.1.1 | 5.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » smiselno uporabi in poveže različne mikrofone in snemalne naprave ter pripomočke za snemanje zvoka;
- » usvoji osnovne načine snemanja govora, ambienta in sinhronih šumov;
- » posname različne glasbene vsebine za video oziroma film;
- » posname govor in ambiente za video oziroma film;
- » posname sinhrono šume za video oziroma film;
- » posname zvoke ali glasbo z MIDI instrumenti in virtualnimi zvoki;
- » posname nadsinhronizacije za video oziroma film;
- » pri snemanju upošteva fizikalne zakonitosti zvoka in akustike interierjev in eksterierov;
- » nasname dodatne govorne posnetke za video oziroma film.

TERMINI

◦ akustika ◦ snemalnik zvoka ◦ dinamični in kondenzatorski mikrofoni ◦ interier ◦ eksterier ◦ MIDI instrumenti ◦ virtualni zvoki ◦ zvočni formati ◦ rezolucija zvočnih posnetkov ◦ nadsinhronizacija
◦ mikroman ◦ VST ◦ ojačanje ◦ vhodni signal ◦ XLR-konektor

UREJANJE POSNETIH ZVOČNIH VSEBIN

CILJI

Dijak:

O: zvočne posnetke zbira, obdeluje, prikazuje, shranjuje in ureja v računalniškem programu samostojno ali v povezavi z videom. Pri tem tudi vrednoti verodostojnost in zanesljivost posnetkov ter skrbi za varnost podatkov;

SC (4.1.3.1 | 4.4.2.1)

O: analizira in po potrebi spreminja zvočne posnetke s pomočjo zvočnih efektov, pri tem pa uporablja ustvarjalno mišljenje in digitalna orodja za izboljšanje kakovosti zvoka;

SC (4.1.2.1 | 5.1.2.1 | 4.3.2.1)

O: z mešanjem zvoka smiselno oblikuje in ustvari celotno podobo zvoka za video oziroma film, pri tem pa sodeluje z drugimi in upošteva različne poglede ter vlogo zvoka v skupnosti;

SC (5.3.4.1 | 2.2.2.1)

I: svobodno izraža želje po uporabi glasbe v filmu in jih ustvarjalno udeleži.

SC (1.3.4.2)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » uredi glasnost in umeščenost zvoka v prostoru (panorama) za celoten video oziroma film;
- » pozna osnovne funkcije računalniškega programa za urejanje zvoka;
- » s pomočjo zvočnih efektov spremeni in obdelava zvočne posnetke;
- » pravilno sinhronizira video posnetke s pripadajočim zvokom;
- » pri ustvarjanju celostne zvočne podobe za video oziroma film uporabi vse zvočne vsebine razen glasbe;
- » ustvari avtomatizacijo glasnosti in panorame skozi celoten video oziroma film;
- » zvočno podobo videa oziroma filma pravilno izvozi v profesionalni zvočni format (48 kHz/24 bit WAV);
- » pri ustvarjanju celostne zvočne podobe za video oziroma film uporabi vse zvočne vsebine (tudi glasbo);
- » pri delu z zvočno podobo filma uporabi napredne zvočne efekte (npr. odstranjevalec šuma, odstranjevalec odmeva, večpasovni kompresor, odstranjevalec sibilantov, omejevalnik, normalizacija glasnosti po standardu LUFS) in zna kritično presoditi, kdaj in kako jih uporabiti za izboljšanje kakovosti posnetkov.

TERMINI

◦ sinhronizacija ◦ izenačevalnik ◦ mp3 ◦ panorama ◦ zvočni efekti ◦ zvočne vsebine ◦ zvočni formati
◦ deesser ◦ kompresor ◦ mešanje zvoka ◦ normalizacija po standardu LUFS ◦ format WAV ◦ omejevalnik
◦ odstranjevalec odmeva ◦ odstranjevalec šuma ◦ odstranjevalec sibilantov ◦ navzkrižni preliv ◦ postopno
ojačanje ◦ postopno utišanje ◦ večpasovni kompresor



POSEBNE AVDIOVIZUALNE TEHNIKE IN ELEMENTI

IZBIRNO

OPIS TEME

Posebne avdiovizualne tehnike in elementi je praktična delavnica, ki se osredotoča na posebne vidike obdelave filmske slike in na animiranje. Spekter področij, ki jih delavnica lahko pokriva, je zelo širok. Dijaki lahko v okviru delavnice spoznavajo in raziskujejo posebne učinke, grafično oblikovanje in animiranje filmskih špic, animacijo, virtualno resničnost ali video v prostoru.

Delavnica v prvi fazi omogoča usvajanje osnovnih tehnik obdelave slike in/ali animiranja, nato pa se v drugi fazi podrobneje posveča izbrani tehniki in izbranemu izdelku. Nadgrajuje specifična znanja, pridobljena znotraj drugih filmskih predmetov in delavnic, kot so znanje uporabe ročnih nastavitev fotoaparata, montažne tehnike, poznavanje filmskega jezika ipd.

Namenjena je predvsem **podpori ustvarjanja vizualne podobe filmskih izdelkov** in se na ta način vsebinsko in praktično povezuje z drugimi predmeti. V okviru pouka dijaki tako lahko izdelajo animacijo ali posebne učinke za film, ki ga sicer razvijajo v okviru delavnice Snemanje in montaža, izdelajo vizualno kompleksno oblikovano in animirano filmsko špico ali naredijo povsem samostojen izdelek, kot je na primer kratka animacija, eksperimentalni film, izsek virtualne resničnosti ali video za gledališki ali filmski prostor.

Čeprav je poudarek na obdelavi slike, animiranju in snemanju, ki se prilagaja posebnim učinkom (npr. snemanje na zeleni podlagi, t. i. green screen), so pridobljena znanja in sposobnosti koristni tudi pri snemanju filmov in načrtovanju samostojne avdiovizualne produkcije nasploh. Raziskovanje različnih možnosti obdelave filmske slike, animiranja, različnih postavitve videa v prostoru se lahko izvaja le kot poizkusne vaje ali eksperimentiranje, vsaj ena vaja pa naj bo dolgoročneje zasnovana in bo predstavljala končni izdelek.

CILJI

Dijak:

I: *spoznava programsko opremo in programska orodja za posebne učinke in/ali 2D računalniško animacijo, ter razvija spretnosti uporabe programske opreme in grafične tablice, pri čemer pazi na organiziranost in urejenost pri shranjevanju in obdelovanju podatkov;*

SC (4.1.3.1)

I: *spoznava in raziskuje programsko opremo in programska orodja za 3D računalniško animacijo in/ali za oblikovanje virtualne realnosti;*

SC (4.1.3.1 | 4.2.4.1)

I: *praktično spoznava in preizkuša računalniška orodja za montažo slike in zvoka v živo;*

I: raziskuje posebnosti priprave videa za določen uprizoritveni oziroma prostorski kontekst (gledališče, galerija, javni prostor ipd.);

SC (4.5.3.1 | 4.2.4.1)

O: ob snovanju in ustvarjanju končnega izdelka v izbranem mediju radovedno preizkuša mnogovrstne pristope k reševanju problemov, raziskuje umetniške jezike, spoznava ustvarjalne postopke, razvija ustvarjalno mišljenje in domišljijo ter aktivno in angažirano sodeluje z drugimi;

SC (1.3.3.1 | 2.4.2.1)

O: ob ustvarjanju končnega izdelka v izbranem mediju se privaja sprotnemu prilagajanju nepredvidenim težavam in spremembam;

SC (5.3.2.2)

O: s praktičnim delom v delavnici spodbuja sodelovanje v parih ali skupini in goji čut za odgovornost, enakopravnost in sočutje, ob tem pa razvija tudi individualne sposobnosti, kot so razvijanje čuta za estetiko, samoiniciativnost, organiziranost in vztrajnost, ki so pomembne za doseganje osebnih ciljev in ciljev skupine.

SC (1.2.3.1 | 2.1.2.1)

STANDARDI ZNANJA

Dijak:

- » ob predloženi praktični vaji pokaže osnovne funkcije računalniškega programa za ustvarjanje posebnih učinkov in/ali 2D računalniške animacije;
- » ob predloženi praktični vaji pokaže osnovne funkcije računalniškega programa za ustvarjanje 3D računalniške animacije ali virtualne realnosti;
- » ob predloženi praktični vaji pokaže osnovne funkcije računalniškega programa za montažo slike v živo z enokanalno ali večkanalno projekcijo;
- » na primeru izdelane praktične vaje utemelji, kako je pri procesu dela upošteval prostorski kontekst (gledališče, galerija, javni prostor ipd.), v katerega je vključil video;
- » pokaže primer praktične vaje v izbranem mediju, pojasni postopke, ki jih je izvedel, in razloži, kako je nalogo ustvarjalno nadgradil;
- » samostojno ali v skupini izvede eno od naslednjih nalog v obliki končnega izdelka: oblikuje posebne učinke ali animacijo za filmski izdelek v nastajanju; oblikuje samostojni filmski izdelek; oblikuje samostojni izdelek virtualne realnosti ali oblikuje video izdelek za gledališko predstavo ali galerijski prostor;
- » pokaže vlogo in pomen izbranega vizualnega elementa filma, ki ga je v okviru delavnice razvijal, in predstavi potek lastnega kreativnega procesa pri ustvarjanju tega dela.

TERMINI

◦ animacija ◦ posebni učinki ◦ ključna poza ◦ 2D ◦ 3D ◦ sličica za sličico ◦ faza gibanja ◦ pričakovanje (angl. anticipation) ◦ tempiranje (angl. timing) ◦ vektorska/rastrska slika

VIRI IN LITERATURA PO POGLAVJIH

SCENARIJ IN REŽIJA

- » Field, S. (2015). *Scenarij*. Ljubljana: UMco.
- » Howard, R., & Mabley, E. (2017). *Orodja scenaristike: Scenaristov vodič po tehnikah in elementih pisanja scenarija*. Ljubljana: AGRFT.
- » Marčetič, L., Luzar, M., Prosenc, S., Hočevár, M., Premrov, J., & Srebotnjak, M. (2023). *Scenaristični vodnik: Kako pravilno oblikovati scenarij ter sebi in filmski ekipi poenostaviti življenje* [Elektronska izdaja]. Ljubljana: Društvo slovenskih režiserjev in režiserk.
- » McKee, R. (2008). *Zgodba*. Ljubljana: UMco.
- » Proferes, N. (2005). *Film directing fundamentals*. Oxford: Focal Press.

SNEMANJE IN MONTAŽA

- » Čok, R. (2014). *Kako ujeti gibljive podobe: Fotografija v filmu in videu; Filmska in videomontaža*. Ljubljana: UMco.
- » Figgis, M. (2008). *Kako narediti film z digitalno tehnologijo: Priročnik za filmske zanesenjake*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Grove, E. (2010). *130 projektov za uvod v snemanje filmov*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Villain, D. (2000). *Montaža*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- » Tarkovski, A. (1997). *Ujeti čas: razmišljanja o filmu*. EWO.

IGRA PRED KAMERO

- » Barr, T. (1997). *Acting for camera*. London: HarperCollins Publishers.
- » Manderino, N. (1985). *All about method acting*. Los Angeles: Manderino Books.
- » Merlin, J. (2001). *Auditioning*. New York: Vintage Books.
- » Trucker, P. (1993). *Secrets of screen acting*. London: Routledge.
- » Weston, J. (2021). *Directing actors*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- » Wooster, R., & Conway, P. (2020). *Screen acting skills*. London: Methuen Drama/Bloomsbury Publishing.

FILMSKI ZVOK

- » Reichenberg, M. (2015). *Poslušajmo filme: Filmska glasba skozi čas, ki se je prerasel*. Ljubljana: Samozaložba.
- » Rose, J. (2008). *Producing great sound for film and video*. Burlington, MA: Focal Press.
- » Senior, M. (2011). *Mixing secrets for the small studio*. Oxford, UK: Focal Press/Elsevier.
- » Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- » Viers, R. (2012). *The location sound bible: How to record professional dialog for film and TV*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

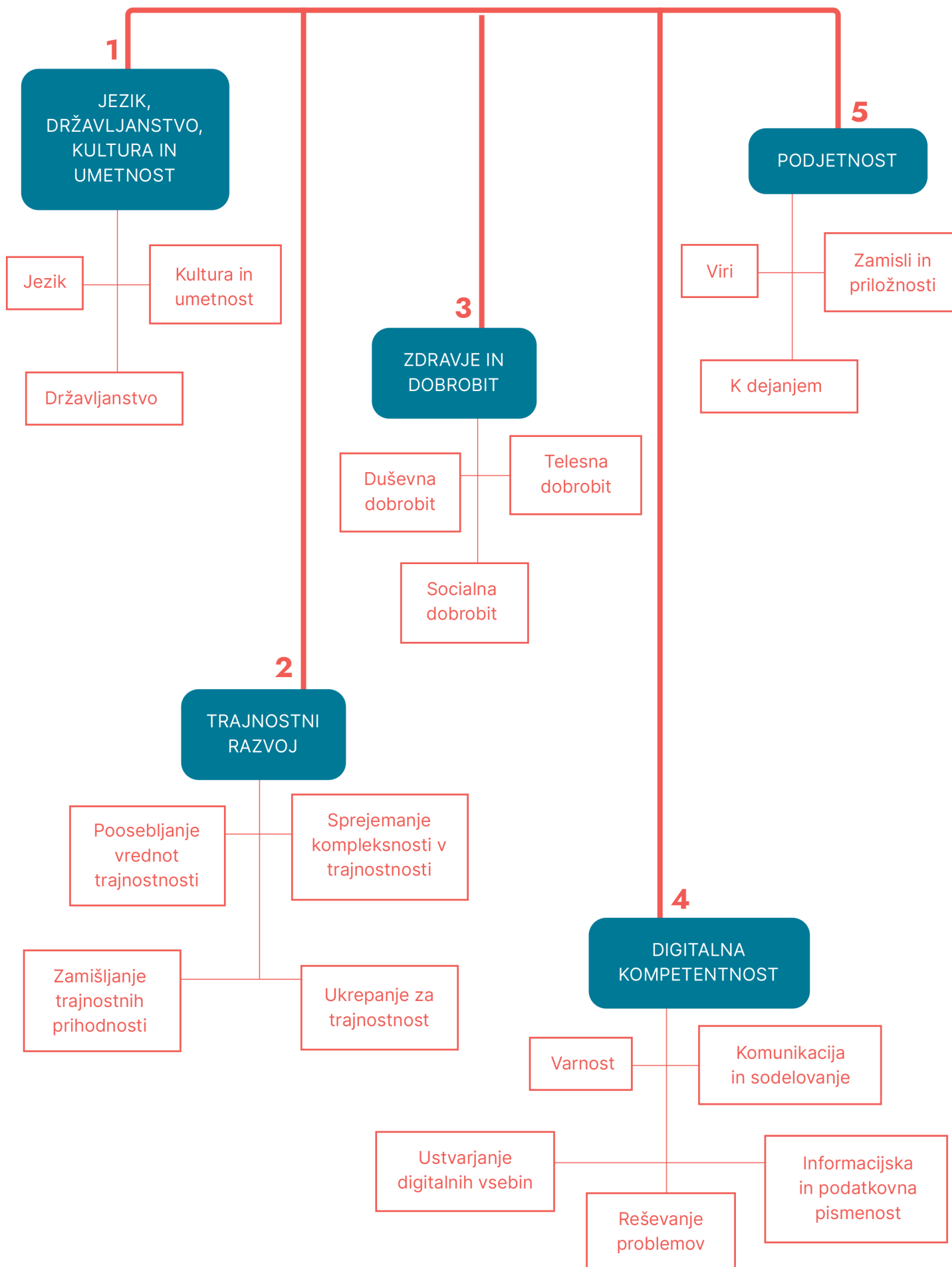
POSEBNE AVDIOVIZUALNE TEHNIKE IN ELEMENTI

- » Čok, R. (2014). *Kako ujeti gibljive podobe: Fotografija v filmu in videu; Filmska in videomontaža*. Ljubljana: UMco.
- » Čučkov, Z. (2007). *Osnove filmske in televizijske montaže*. Ljubljana: Radiotelevizija Slovenija.
- » Figgis, M. (2008). *Kako narediti film z digitalno tehnologijo: Priročnik za filmske zanesenjake*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Goetz, A. (2016). *Animirajmo! Priročnik za animirani film v vrtcih in šolah*. Ljubljana: Zavod RS za šolstvo.
- » Grove, E. (2010). *130 projektov za uvod v snemanje filmov*. Ljubljana: UMco, Slovenska kinoteka.
- » Pelko, S. (2014). *Filmski pojmovnik za mlade*. Maribor: Aristej.
- » Villain, D. (2000). *Montaža*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.

PRILOGE



KLJUČNI CILJI PO PODROČJIH SKUPNIH CILJEV



1 /// JEZIK, DRŽAVLJANSTVO, KULTURA IN UMETNOST



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

1.1 JEZIK

1.1.1 Strokovna besedila	1.1.1.1 Pri posameznih predmetih razvija zmožnost izražanja v različnih besedilnih vrstah (referat, plakat, povzetek, opis, pogovor itd.).
1.1.2 Strokovni jezik	1.1.2.1 Se zaveda, da je učenje vsebine posameznega predmeta hkrati tudi spoznavanje njegove strokovne terminologije; torej učenje jezika na ravni poimenovanj za posamezne pojme in na ravni logičnih povezav. 1.1.2.2 Se izraža z ustrezno terminologijo predmeta in skrbi za ustrezno govorno ter pisno raven svojega strokovnega jezika.
1.1.3 Univerzalni opis jezika kot sistema	(pri vseh predmetih:) 1.1.3.1 Se zaveda podobnosti ter razlik med jeziki in je na to pozoren tudi pri uporabi gradiv v tujih jezikih, pri uporabi prevajalnikov, velikih jezikovnih modelov, avtomatsko prevedenih spletnih strani itd. (pri vseh jezikovnih predmetih:) 1.1.3.2 Se zaveda, da različne jezike lahko opisujemo na podoben način; pri pouku tujih jezikov zato uporablja znanje, pridobljeno pri pouku učnega jezika, in obratno: zna primerjati jezike, ki se jih uči, in razpozna podobnosti ter razlike med njimi.
1.1.4 Razumevanje pomena branja	1.1.4.1 Pri vseh predmetih redno bere, izbira raznolika bralna gradiva, jih razume, poglobljeno analizira in kritično vrednoti.
1.1.5 Jezik in nenasilna komunikacija	1.1.5.1 Razvija lastne sporazumevalne zmožnosti skozi nenasilno komunikacijo.

1.2 DRŽAVLJANSTVO

1.2.1 Poznavanje in privzemanje človekovih pravic ter dolžnosti kot temeljnih vrednot in osnov državljanske etike	1.2.1.1 Pozna, razume in sprejema človekove pravice kot skupni evropski in ustavno določeni okvir skupnih vrednot ter etike. 1.2.1.2 Razume, da so človekove pravice univerzalne in nepogojene, da uveljavljajo vrednote svobode in enakosti. 1.2.1.3 Razume in sprejema, da je obstoj pravic pogojen s spoštovanjem individualne dolžnosti do enake pravice drugega. 1.2.1.4 Razume in sprejema, da je dolžnost do enake pravice drugega dolžnost zaradi dolžnosti (ne le pravica zaradi individualnega interesa). 1.2.1.5 Razume in sprejema človekove pravice in dolžnosti kot osnovno, vsem državljanom skupno etiko (moralo), ki uveljavlja vrednote spoštovanja človekovega dostojanstva, pravičnosti, resnice, zakona, lastnine, nediskriminacije in strpnosti.
1.2.2 Etična refleksija	1.2.2.1 Spozna, da obstajajo moralna vprašanja, pri katerih ni vnaprej danih od vseh sprejetih odgovorov. 1.2.2.2 Razvija občutljivost za moralna vprašanja ter sposobnost, da o njih razmišlja skupaj z drugimi.
1.2.3 Sodelovanje z drugimi v skupnosti in za skupnost	1.2.3.1 Z namenom uresničevanja skupnega dobrega sodeluje z drugimi ter podaja in uresničuje predloge, ki kakovostno spreminjajo skupnosti. 1.2.3.2 Prek lastnega delovanja ozavešča pomen skrbi za demokratično skupnost ter krepi zavedanje o pomenu pripadnosti skupnosti za lastnodobrobit in dobrobit drugih.
1.2.4 Aktivno državljanstvo in politična angažiranost	1.2.4.1 Ob zavedanju pozitivnega pomena politike kot skupnega reševanja izzivov in skrbi za dobrobit vseh, pa tudi iskanja kompromisov in preseganja konfliktov, pozna raznolike oblike demokratičnega političnega angažiranja in se vključuje v politične procese, ki vplivajo na življenja ljudi.
1.2.5 Znanje za kritično mišljenje, za aktivno državljansko držo	1.2.5.1 Uporabi znanja vsakega predmetnega področja za kritično in aktivno državljansko držo.

1.3 KULTURA IN UMETNOST

1.3.1 Sprejemanje, doživljanje in vrednotenje kulture in umetnosti	1.3.1.1 Intuitivno ali zavestno (individualno in v skupini) vzpostavlja odnos do kulture, umetnosti, umetniške izkušnje in procesov ustvarjanja ter ob tem prepozna lastna doživetja in se vživlja v izkušnjo drugega itd.).
1.3.2 Raziskovanje in spoznavanje kulture ter umetnosti	1.3.2.1 Raziskuje in spozna kulturo, umetnost, umetniške zvrsti ter njihova izrazna sredstva v zgodovinskem in kulturnem kontekstu.
1.3.3 Izražanje v umetnosti in z umetnostjo	1.3.3.1 Je radoveden in raziskuje materiale in umetniške jezike, se z njimi izraža, razvija domišljijo ter pogloblja in širi znanje tudi na neumetniških področjih.
1.3.4 Uživanje v ustvarjalnem procesu ter dosežkih kulture in umetnosti	1.3.4.1 Uživa v ustvarjalnosti, se veseli lastnih dosežkov in dosežkov drugih. 1.3.4.2 V varnem, odprtem in spodbudnem učnem okolju svobodno izraža želje in udejanja ustvarjalne ideje.
1.3.5 Živi kulturo in umetnost	1.3.5.1 Živi kulturo in umetnost kot vrednoto v domačem in šolskem okolju ter prispeva k razvoju šole kot kulturnega središča in njenemu povezovanju s kulturnim in z družbenim okoljem.

2 /// TRAJNOSTNI RAZVOJ



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

2.1 POOSEBLJANJE VREDNOT TRAJNOSTNOSTI

2.1.1 Vrednotenje trajnostnosti	2.1.1.1 Kritično oceni povezanost lastnih vrednot in vrednot družbe s trajnostnostjo glede na svoje trenutne zmožnosti ter družbeni položaj.
2.1.2 Podpiranje pravičnosti	2.1.2.1 Pri svojem delovanju upošteva etična načela pravičnosti, enakopravnosti ter sočutja.
2.1.3 Promoviranje narave	2.1.3.1 Odgovoren odnos do naravnih sistemov gradi na razumevanju njihove kompleksnosti in razmerij med naravnimi ter družbenimi sistemi.

2.2 SPREJEMANJE KOMPLEKSNOSTI V TRAJNOSTNOSTI

2.2.1 Sistemsko mišljenje	2.2.1.1 K izbranemu problemu pristopa celostno, pri čemer upošteva povezanost okoljskega, gospodarskega in družbenega vidika. 2.2.1.2 Presoja kratkoročne in dolgoročne vplive delovanja posameznika in družbenih skupin v družbi, družbe na lokalni, regionalni, nacionalni ter globalni ravni.
2.2.2 Kritično mišljenje	2.2.2.1 Kritično presoja informacije, poglede in potrebe o trajnostnem razvoju z vidika naravnega okolja, živih bitij in družbe, pri čemer upošteva različne poglede, pogoje z osebnim, socialnim in kulturnim ozadjem.
2.2.3 Formuliranje problema	2.2.3.1 Pri opredelitvi problema upošteva značilnosti problema – (ne)jasnost, (ne)opredeljenost, (ne)določljivost problema – in lastnosti reševanja – (ne)definirane, (ne)sistemske rešitve – ter vpletenost deležnikov.

2.3 ZAMIŠLJANJE TRAJNOSTNIH PRIHODNOSTI

2.3.1 Pismenost za prihodnost	2.3.1.1 Na podlagi znanja, znanstvenih dognanj in vrednot trajnostnosti razume ter vrednoti možne, verjetne in želene trajnostne prihodnosti (scenarije). 2.3.1.2 Presoja dejanja, ki so potrebna za doseganje želene trajnostne prihodnosti.
2.3.2 Prilagodljivost	2.3.2.1 V prizadevanju za trajnostno prihodnost tvega in se kljub negotovostim prilagaja ter sprejema trajnostne odločitve za svoja dejanja.
2.3.3 Raziskovalno mišljenje	2.3.3.1 Pri načrtovanju in reševanju kompleksnih problemov/-atik trajnostnosti uporablja in povezuje znanja in metode različnih znanstvenih disciplin ter predlaga ustvarjalne in inovativne ideje in rešitve.

2.4 UKREPANJE ZA TRAJNOSTNOST

2.4.1 Politična angažiranost	2.4.1.1 Ob upoštevanju demokratičnih načel kritično vrednoti politike z vidika trajnostnosti ter sodeluje pri oblikovanju trajnostnih politik in prakse na lokalni, regionalni, nacionalni ter globalni ravni.
2.4.2 Kolektivno ukrepanje	2.4.2.1 Pri prizadevanju in ukrepanju za trajnostnost upošteva demokratična načela in aktivno ter angažirano (konstruktivno) sodeluje z drugimi.
2.4.3 Individualna iniciativa	2.4.3.1 Se zaveda lastnega potenciala in odgovornosti za trajnostno delovanje in ukrepanje na individualni, kolektivni ter politični ravni.

3 /// ZDRAVJE IN DOBROBIT



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

3.1 DUŠEVNA DOBROBIT

3.1.1 Samozavedanje	3.1.1.1 Zaznava in prepoznavna lastno doživljanje (telesne občutke, čustva, misli, vrednote, potrebe, želje) ter lastno vedenje. 3.1.1.2 Skozi izkušnje razume povezanost različnih vidikov lastnega doživljanja (telesni občutki, čustva, misli, vrednote, potrebe, želje) v specifičnih situacijah (npr. ob doživljanju uspeha in neuspeha v učnih in socialnih situacijah).
3.1.2 Samouravnavanje	3.1.2.1 Uravnava lastno doživljanje in vedenje (npr. v stresnih učnih in socialnih situacijah). 3.1.2.2 Razvija samozaupanje in samospoštovanje. 3.1.2.3 Se učinkovito spoprijema z negotovostjo in kompleksnostjo. 3.1.2.4 Učinkovito upravlja, organizira čas učenja in prosti čas.
3.1.3 Postavljanje ciljev	3.1.3.1 Prepoznavna lastne interese, lastnosti, močna in šibka področja ter v skladu z njimi načrtuje kratkoročne in dolgoročne cilje (vezane na duševno, telesno, socialno in učno področje). 3.1.3.2 Spremlja doseganje in spreminjanje načrtovanih ciljev. 3.1.3.3 Razvija zavzetost in vztrajnost ter krepi zmožnosti odložitve nagrade.
3.1.4 Prožen način razmišljanja	3.1.4.1 Razvija osebno prožnost, razvojno miselno naravnost, radovednost, optimizem in ustvarjalnost. 3.1.4.2 Učinkovito se spoprijema s problemskimi situacijami, ki zahtevajo proaktivno miselno naravnost.
3.1.5 Odgovornost in avtonomija	3.1.5.1 Krepi odgovornost, avtonomijo in skrbi za osebno integriteto.

3.2 TELESNA DOBROBIT

3.2.1 Gibanje in sedenje	3.2.1.1 Razume pomen vsakodnevnega gibanja za zdravje in dobro počutje. 3.2.1.2 Razvija pozitiven odnos do gibanja. 3.2.1.3 Vključuje se v različne gibalne dejavnosti, tudi tiste, ki razbremenijo naporen vsakdan. 3.2.1.4 Razume škodljivosti dolgotrajnega sedenja, razvija navade za prekinitev in zmanjšanje sedenja.
3.2.2 Prehrana in prehranjevanje	3.2.2.1 Razume pomen uravnotežene prehrane. 3.2.2.2 Razvija navade zdravega prehranjevanja. 3.2.2.3 Oblikuje pozitiven odnos do hrane in prehranjevanja.
3.2.3 Sprostitev in počitek	3.2.3.1 Razume pomen počitka in sprostitve po miselnem ali telesnem naporu. 3.2.3.2 Spozna različne tehnike sproščanja in uporablja tiste, ki mu najbolj koristijo. 3.2.3.3 Razume pomen dobrih spalnih navad za učinkovito telesno in miselno delovanje ter ravnanje.
3.2.4 Varnost	3.2.4.1 Spozna različne zaščitne ukrepe za ohranjanje zdravja. 3.2.4.2 Ravna varno in odgovorno, pri čemer skrbi za ohranjanje zdravja sebe in drugih.
3.2.5 Preventiva pred različnimi oblikami zasvojenosti	3.2.5.1 Usvaja znanje o oblikah in stopnjah zasvojenosti ter o strategijah, kako se jim izogniti oz. jih preprečiti z zdravim življenjskim slogom.

3.3 SOCIALNA DOBROBIT

3.3.1 Socialno zavedanje in zavedanje raznolikosti	3.3.1.1 Ozavešča lastno doživljanje in vedenje v odnosih z drugimi. 3.3.1.2 Zaveda se in prepoznava raznolikosti v ožjem (oddelek, vrstniki, družina) in širšem okolju (šola, lokalna skupnost, družba).
3.3.2 Komunikacijske spretnosti	3.3.2.1 Razvija spretnosti aktivnega poslušanja, asertivne komunikacije, izražanja interesa in skrbi za druge.
3.3.3 Sodelovanje in reševanje konfliktov	3.3.3.1 Konstruktivno sodeluje v različnih vrstah odnosov na različnih področjih. 3.3.3.2 Krepi sodelovalne veščine, spretnosti vzpostavljanja in vzdrževanja kakovostnih odnosov v oddelku, družini, šoli, širši skupnosti, temelječih na spoštljivem in asertivnem komuniciranju ter enakopravnosti.
3.3.4 Empatija	3.3.4.1 Krepi zmožnosti razumevanja in prevzemanja perspektive drugega. 3.3.4.2 Prepoznavna meje med doživljanjem sebe in drugega. 3.3.4.3 Uravnava lastno vedenje v odnosih, upoštevajoč več perspektiv hkrati.
3.3.5 Prosocialno vedenje	3.3.5.1 Krepi prepoznavanje in zavedanje potrebe po nudenju pomoči drugim. 3.3.5.2 Prepoznavna lastne potrebe po pomoči in strategije iskanja pomoči. 3.3.5.3 Krepi družbeno odgovornost.

4 /// DIGITALNA KOMPETENTNOST



SKUPNI CILJI IN NJIHOVO UMEŠČANJE V UČNE NAČRTE TER KATALOGE ZNANJ

POVZETO PO PUBLIKACIJI WWW.ZRSS.SI/PDF/SKUPNI_CILJI.PDF

4.1 INFORMACIJSKA IN PODATKOVNA PISMENOST

4.1.1 Brskanje, iskanje in filtriranje podatkov, informacij ter digitalnih vsebin	4.1.1.1 Izraža informacijske potrebe, išče podatke, informacije in vsebine v digitalnih okoljih ter izboljšuje osebne strategije iskanja.
4.1.2 Vrednotenje podatkov, informacij in digitalnih vsebin	4.1.2.1 Analizira, primerja in kritično vrednoti verodostojnost in zanesljivost podatkov, informacij in digitalnih vsebin.
4.1.3 Upravljanje podatkov, informacij in digitalnih vsebin	4.1.3.1 Podatke zbira, obdeluje, prikazuje in shranjuje na najustreznejša mesta (trdi disk, oblak, USB itd.), tako da jih zna kasneje tudi najti.

4.2 KOMUNIKACIJA IN SODELOVANJE

4.2.1 Interakcija z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.1.1 Sporazumeva se z uporabo različnih digitalnih tehnologij in razume ustrezna sredstva komunikacije v danih okoliščinah.
4.2.2 Deljenje z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.2.1 Deli podatke, informacije in digitalne vsebine z drugimi z uporabo ustreznih digitalnih tehnologij. Deluje v vlogi posrednika in je seznanjen s praksami navajanja virov ter avtorstva.
4.2.3 Državljsko udejstvovanje z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.3.1 Išče in uporablja portale za udejstvovanje v družbi. Poišče skupine, ki zastopajo njegove interese, s pomočjo katerih lahko aktivno daje predloge za spremembe.
4.2.4 Sodelovanje z uporabo digitalnih tehnologij	4.2.4.1 Z digitalnimi orodji soustvarja skupno vsebino in se zavzema za krepitev sodelovanja med člani.
4.2.5 Spletni bonton	4.2.5.1 Pri uporabi digitalnih tehnologij in omrežij prilagaja svoje vedenje pričakovanjem ter pravilom, ki veljajo v določeni skupini.
4.2.6 Upravljanje digitalne identitete	4.2.6.1 Ustvari eno ali več digitalnih identitet in z njimi upravlja, skrbi za varovanje lastnega ugleda ter za ravnanje s podatki, ki nastanejo z uporabo številnih digitalnih orodij in storitev v različnih digitalnih okoljih.

4.3 USTVARJANJE DIGITALNIH VSEBIN

4.3.1 Razvoj digitalnih vsebin	4.3.1.1 Ustvarja in ureja digitalne vsebine v različnih formatih.
4.3.2 Umeščanje in poustvarjanje digitalnih vsebin	4.3.2.1 Digitalne vsebine obogati z dodajanjem slik, glasbe, videoposnetkov, vizualnih efektov idr.
4.3.3 Avtorske pravice in licence	4.3.3.1 Pozna licence in avtorske pravice. Spoštuje pravice avtorjev in jih ustrezno citira.
4.3.4 Programiranje	4.3.4.1 Zna ustvariti algoritem za rešitev enostavnega problema. Zna odpraviti preproste napake v programu.

4.4 VARNOST

4.4.1 Varovanje naprav	4.4.1.1 Deluje samozaščitno; svoje naprave zaščiti z ustreznimi gesli, programsko opremo in varnim ravnanjem, jih ne pušča brez nadzora v javnih prostorih idr.
4.4.2 Varovanje osebnih podatkov in zasebnosti	4.4.2.1 Varuje osebne podatke in podatke drugih ter prepoznava zaupanja vredne ponudnike digitalnih storitev.
4.4.3 Varovanje zdravja in dobrobiti	4.4.3.1 Digitalno tehnologijo uporablja uravnoteženo, skrbi za dobro telesno in duševno dobrobit ter se izogiba negativnim vplivom digitalnih medijev.
4.4.4 Varovanje okolja	4.4.4.1 Zaveda se vplivov digitalnih tehnologij in njihove uporabe na okolje.

4.5 REŠEVANJE PROBLEMOV

4.5.1 Reševanje tehničnih težav	4.5.1.1 Prepozna tehnične težave pri delu z napravami ali digitalnimi okolji ter jih rešuje.
4.5.2 Prepoznavanje potreb in opredelitev tehnoloških odzivov	4.5.2.1 Prepoznava in ocenjuje potrebe, izbira ter uporablja digitalna orodja in jih prilagaja lastnim potrebam.
4.5.3 Ustvarjalna uporaba digitalne tehnologije	4.5.3.1 S pomočjo digitalne tehnologije ustvarja rešitve in novosti v postopkih ter izdelkih.
4.5.4 Prepoznavanje vrzeli v digitalnih kompetencah	4.5.4.1 Prepozna vrzeli v svojih digitalnih kompetencah, jih po potrebi izboljšuje in dopolnjuje ter pri tem podpira tudi druge.



5.1 ZAMISLI IN PRILOŽNOSTI

5.1.1 Odkrivanje priložnosti	5.1.1.1 Prepozna avtentične izzive kot priložnosti za ustvarjanje vrednosti zase in za druge.
5.1.2 Ustvarjalnost in inovativnost	5.1.2.1 Pri reševanju izzivov na ustvarjalen način uporablja znanje in izkušnje za ustvarjanju boljših rešitev. 5.1.2.2 Pripravi nabor možnih rešitev izziva, pri čemer stremi k oblikovanju vrednosti za druge.
5.1.3 Vizija	5.1.3.1 Oblikuje vizijo prihodnosti, ki vključuje odgovore na vprašanja, kaj namerava početi v prihodnosti, kakšen želi postati in kakšno skupnost želi sooblikovati.
5.1.4 Vrednotenje zamisli	5.1.4.1 Vrednoti rešitve ob upoštevanju kriterijev po načelu ustvarjanja dobrobiti za druge in izbere ustrezno rešitev.
5.1.5 Etično in trajnostno razmišljanje	5.1.5.1 Prepozna in ovrednoti vpliv svojih odločitev ter ravnanj na skupnost in okolje.

5.2 VIRI

5.2.1 Samozavedanje in samoučinkovitost	5.2.1.1 Prepozna svoje želje, močna in šibka področja ter zaupa, da lahko pozitivno vpliva na ljudi in situacije.
5.2.2 Motiviranost in vztrajnost	5.2.2.1 Je pozitivno naravnani, samozavesten in osredotočen na proces reševanja izziva. 5.2.2.2 Vztraja pri opravljanju kompleksnejših nalog.
5.2.3 Vključevanje virov	5.2.3.1 Pridobi podatke in sredstva (materialna, nematerialna in digitalna), potrebne za prehod od zamisli k dejanjem, s katerimi odgovorno in učinkovito upravlja, pri čemer upošteva učinkovito izrabo lastnega časa in finančnih sredstev.
5.2.4 Vključevanje človeških virov	5.2.4.1 Spodbuja in motivira druge pri reševanju skupnih nalog. 5.2.4.2 Poišče ustrezno pomoč posameznika (npr. vrstnika, učitelja, strokovnjak itd.) ali strokovne skupnosti. 5.2.4.3 Razvije spretnosti za učinkovito komunikacijo, pogajanje, vodenje, ki so potrebne za doseganje rezultatov.
5.2.5 Finančna pismenost	5.2.5.1 V različnih življenjskih situacijah prepozna in rešuje finančne izzive (viri finančnih sredstev, skrb za denar, poslovanje npr. z banko, zavarovalnico ter drugimi finančnimi institucijami, ocena potrebnih sredstev, tveganj in odločitev o zadolževanju ter naložbi, varčevanju). 5.2.5.2 Sprejema odgovorne finančne odločitve za doseganje blaginje (osebne in za skupnost). 5.2.5.3 Pridobiva ustrezno znanje na področju finančne pismenosti za kakovostno vsakdanje in poklicno življenje.

5.3 K DEJANJEM

5.3.1 Prevzemanje pobude	5.3.1.1 Spodbuja in sodeluje pri reševanju izzivov, pri čemer prevzema individualno in skupinsko odgovornost.
5.3.2 Načrtovanje in upravljanje	5.3.2.1 V procesu reševanja problemov si zastavlja kratkoročne, srednjeročne in dolgoročne cilje, opredeli prednostne naloge in pripravi načrt. 5.3.2.2 Prilagaja se nepredvidenim spremembam.
5.3.3 Obvladovanje negotovosti, dvoumnosti in tveganja	5.3.3.1 Na nepredvidene situacije se odziva s pozitivno naravnanoostjo in ciljem, da jih uspešno razreši. 5.3.3.2 Pri odločitvah primerja in analizira različne informacije, da zmanjša negotovost, dvoumnost in tveganja.
5.3.4 Sodelovanje	5.3.4.1 Sodeluje z različnimi posamezniki ali skupinami. 5.3.4.2 Morebitne spore rešuje na konstruktiven način in po potrebi sklepa kompromise.
5.3.5 Izkusveno učenje	5.3.5.1 Z reševanjem izzivov pridobiva nove izkušnje in jih upošteva pri sprejemanju nadaljnjih odločitev. 5.3.5.2 Presoja uspešnost doseganja zastavljenih ciljev in pri tem prepozna priložnosti za nadaljnje učenje. 5.3.5.3 Prepozna priložnosti za aktivno uporabo pridobljenega znanja v novih situacijah. 5.3.5.4 Povratne informacije uporabi za nadaljnji razvoj podjetnostne kompetence.